

# HACIA UN MODELO DE CODISEÑO EDUCATIVO



**Santana Martel, Jennifer Saray,**  
Universidad del Atlántico Medio, saray.santana@pdi.atlanticomedio.es;

**Perez-i-Garcias, Adolfin,**  
Universidad de Las Islas Baleares, fina.perez@uib.es

**Palabras clave:** Modelo, Codiseño Educativo, Students as Partners, Staff-student partnership

## RESUMEN

En la presente comunicación se presentarán los resultados parciales de la investigación en curso que tiene como objetivo final crear un modelo de codiseño educativo en el currículo enmarcada en el Proyecto I+D+I COPLITELE. La pesquisa es de carácter cualitativo y el método seleccionado es la Investigación basada en el Diseño (IBD). Para ello, se han llevado a cabo seis fases: documentación, seminario de formación, diseño, implementación, análisis y, finalmente, la creación del modelo. Como resultado se mostrarán las etapas concebidas en este modelo de codiseño: contextualización, ideación y prototipado. Como conclusión, se resalta el valor de disponer de un modelo adaptado al codiseño de la evaluación en educación superior, que puede ser extrapolado y adaptado a otras realidades educativas.

## 1. INTRODUCCIÓN

El alumnado nativo digital que ingresa a la universidad está acostumbrado a ser partícipe en prácticamente todos los ámbitos de su vida. La Generación "P", por su capacidad participativa (Kalantzis y Cope, 2010), son estudiantes que con el nacimiento de la web 2.0 han sido generadores de contenidos por lo que pasaron de ser agentes pasivos a ser agentes activos. De ahí, la proliferación de metodologías activas que tratan de adaptarse a las necesidades del alumnado universitario del siglo XXI. Una de ellas es el codiseño educativo donde el profesorado busca involucrar a su alumnado en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, concediéndole la posibilidad de participar como un socio, evitando así la jerarquización entre docente y alumnado.

El codiseño educativo también llamado indistintamente como *Students as Partners*, *staff-student partnership* y cocreación de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Bovill, 2020) se pueden concebir desde diferentes modelos (Bovill y Bulley, 2011; Healey et al., 2016; Dollinger et al., 2018; Gros, 2019). Para Bovill y Bulley (2011) existen diferentes niveles de participación del alumnado en el currículo y para esclarecer este aspecto propusieron una escala de participación en el diseño del currículo. Healey et al. (2016) propusieron un modelo donde hacen énfasis en cuatro áreas que se superponen que buscan, por un lado, la asociación entre profesores y alumnado en el área de aprendizaje, enseñanza e investigación y, por otro, la asociación de los mismos para el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, Dollinger et al. (2018) usan los indicadores de coproducción (el compartir información, equidad e interacción) y de valor agregado (la experiencia, la personalización y las relaciones) como base de su modelo que se ve reflejado en beneficios de tipo relacional, de innovación y de adquisición de conocimiento. Finalmente, Gross (2019) identificó en su modelo tres fases: la fase de descubrimiento, la de ideación y la de prototipado.

Con base en estos modelos y atendiendo a las necesidades de hacer partícipes a los alumnos en su propio proceso de evaluación surgió la iniciativa de crear un modelo para codiseñar en procesos de enseñanza-aprendizaje.

## 2. MÉTODO

La investigación en curso es de carácter cualitativo y tiene como objetivo final crear un modelo de codiseño educativo en el currículo. Para ello, se ha seleccionado la Investigación basada en el Diseño (IBD) como método en esta pesquisa ya que con esta metodología se busca crear modelos que incluyan un andamiaje que contribuya con procesos de enseñanza-aprendizajes positivos e innovadores (de Benito y Salinas, 2016). Para ello, se han realizado hasta el momento seis fases:

1. Documentación a través de la revisión sistemática de literatura
2. Seminario de formación de codiseño
3. Diseño propuestas didácticas basadas en codiseño educativo entre la investigadora y docentes, a través de entrevistas individuales, haciendo un total de 6 casos ya que una asignatura está compartida por dos profesores.
4. Implementación de cada modelo codiseñado (6) en sus respectivos grupos
5. Análisis de cada uno de los modelos a través de entrevistas individuales
6. Creación de un modelo común a partir de las experiencias y evidencias de los estudios de caso por medio del análisis de las experiencias vividas (recogidas en las entrevistas) y la documentación de los modelos de referencia.

### Descripción del contexto y de los participantes

Este estudio se ha llevado a cabo en el marco del Proyecto I+D+I COPLITELE (Codiseño de itinerarios personales de aprendizaje en entornos conectados en educación superior). De ahí, que los profesores seleccionados sean seis profesores de la Universidad de Las Islas Baleares que participan de este proyecto. Todos los profesores implicados en esta investigación son docentes del área de Tecnología Educativa que durante el desarrollo de sus casos han impartido sus asignaturas en modalidad semi-presencial.

## 3. RESULTADOS

Como resultado se presentará un modelo de codiseño adaptado a las necesidades pedagógicas, donde se recomienda tener en cuenta una fase previa de diseño del proceso de cocreación. Una vez esta primera fase esté establecida, se iniciaría con la fase de codiseño que tiene tres etapas (contextualización, ideación y prototipado) y finalmente se recomienda realizar una última fase cuyo objeto es la evaluación y reflexión sobre el proceso de codiseño y el producto cocreado.

## 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

De la investigación en curso se resalta que el modelo creado busca mejorar la práctica educativa así como las intervenciones de los diferentes agentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de un contexto en específico. Además, se recalca el valor de disponer de un modelo adaptado al codiseño de la evaluación en educación superior. No obstante, cabe mencionar que aunque este puede ser extrapolado a otros contextos educativos, se comprende que el modelo tendrá que ser adaptado a las realidades de aquellos que deseen usarlo en su práctica docente.

AGRADECIMIENTOS. Este trabajo se enmarca en el proyecto Codiseño de itinerarios personales de aprendizaje en entornos conectados en educación superior (COPLI-TELE)

(PID2020-113101RB-I00) , financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación en el programa estatal de I+D+i orientada a los Retos de la Sociedad, del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación (2021-2023).

## 5. REFERENCIAS

- Bovill, C. (2020). Co-creation in learning and teaching: the case for a whole-class approach in higher education. *Higher Education*, 79(6), 1023-1037. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00453-w>
- Bovill, C. y Bulley, C.J. (2011) A model of active student participation in curriculum design: exploring desirability and possibility. En: Rust, C. (ed.) *Improving Student Learning (ISL) 18: Global Theories and Local Practices: Institutional, Disciplinary and Cultural Variations. Series: Improving Student Learning (18). Oxford Brookes University: Oxford Centre for Staff and Learning Development: Oxford*, pp. 176-188.
- Dollinger, M., Lodge, J., y Coates, H. (2018). Co-creation in higher education: Towards a conceptual model. *Journal of Marketing for Higher Education*, 28(2), 210-231. <https://doi.org/10.1080/08841241.2018.1466756>
- Gros, B., (2019). La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje. Universidad de Barcelona, 1-70. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24298.06087>
- Healey, M., Flint, A., y Harrington, K. (2016). Students as partners: Reflections on a conceptual model. *Teaching & Learning Inquiry*, 4(2), 8-20. <https://doi.org/10.20343/teachlearningqu.4.2.3>.
- Kalantzis, M., y Cope, B. (2010). The Teacher as Designer: Pedagogy in the New Media Age. *E-Learning and Digital Media*, 7(3), 200–222. <https://doi.org/10.2304/elea.2010.7.3.200>
- Könings, K. D., Seidel, T. y van Merriënboer, J. J. G. (2014). Participatory design of learning environments: Integrating perspectives of students, teachers, and designers. *Instructional Science*, 42 (1), 1–9. <https://doi.org/10.1007/s11251-013-9305-2>